DOL-GWKP-NOE-M

PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

SPIELANLEITUNG

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

Original Nintendo Seal of Quality ™

1 Player

DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT DAS SPIELEN FÜR EINEN SPIELER UNTER VERWENDUNG EINES CONTROLLERS.

Memory Card Uses 30 Blocks

DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE-, EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

INHALTSVERZEICHNIS

VORBEREITUNG 2
SPIELMENÜS 2
HAUPTCHARAKTERE 5
EINIGE DER GEGNER 6
DIE NAHRUNGSKETTE 6
WAFFEN 7
EINSATZ VON FEUER 8
KONG-SPIEL 9
TECHNISCHER SUPPORT 13
GARANTIE 14

ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spiels führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.

VORBEREITUNG

Richten Sie Ihren NINTENDO GAMECUBE nach den Anweisungen in der Bedienungsanleitung ein. Schalten Sie den NINTENDO GAMECUBE aus, bevor Sie eine Game Disc einlegen oder entnehmen. Legen Sie die Peter Jackson's King Kong The Official Game of the Movie (Peter Jackson's King Kong, das offizielle Spiel zum Kinofilm)-Disc ein und schließen Sie den Disc-Deckel. Schließen Sie den NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER an die Anschlussbuchse für Controller 1 an und schalten Sie den NINTENDO GAMECUBE ein. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu starten.
Die im Spiel eingestellte und auf der Memory Card abgespeicherte Sprache wird gegenüber der Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE vorrangig behandelt. (Für weitere diesbezügliche Informationen siehe bitte in der Bedienungsanleitung der Konsole nach.)

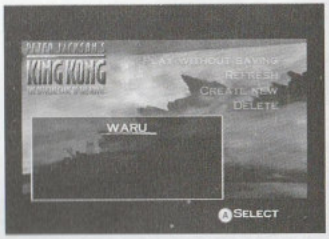
Memory Card (Speicherkarte)

Um Einstellungen und Spielstände speichern zu können, müssen Sie eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A oder Steckplatz B einstecken. Sie können Spieldaten von dieser oder einer anderen Memory Card (Speicherkarte) laden, die gespeicherte Spieldaten enthält. Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

SPIELMENÜS

Bei Spielbeginn erscheint automatisch der Titelbildschirm.

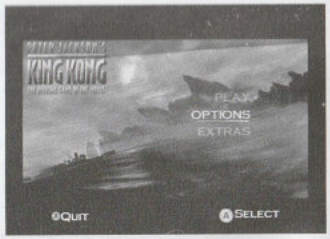
Profil-Auswahlmenü



Wenn das Spiel startet, wird das Profil-Auswahlmenü angezeigt. Ein Profil ist ein gespeicherter Spielstand, der den Namen des Spielers, seinen Fortschritt in den Levels und seine Punktzahl enthält. In diesem Menü haben Sie verschiedene Auswahlmöglichkeiten. Sie können:

- Ein bestehendes Profil laden
- Ein neues Profil erstellen
- Ein Profil löschen
- Ein Spiel starten, ohne ein Profil zu laden und somit auch ohne Ihren Fortschritt zu speichern (Ihr Fortschritt im Spiel geht verloren, wenn Sie das Spiel beenden).

Hauptmenü



Benutzen Sie den Control Stick, um in diesem Menü zu navigieren. Um ein Untermenü auszuwählen oder eine Einstellung zu verändern, benutzen Sie den **A**-Knopf. Drücken Sie auf den **B**-Knopf, um abzubrechen und zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

- Spielen: Startet das Spiel. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, wird automatisch die Spiel-Einführung gestartet. Wenn Sie ein bestehendes Spiel weiterspielen, erscheint automatisch der Kapitelauswahl-Bildschirm.
- Optionen: Dieses Menü enthält alle veränderbaren Einstellungen des Spiels (Video, Audio, etc.).
- Extras: Dieses Menü enthält alle Bonus-Inhalte des Spiels.

Optionsmenü

In diesem Menü können Sie alle wichtigen Grundeinstellungen des Spiels verändern.

- Audio: In diesem Untermenü können Sie die Art der Soundausgabe einstellen (stereo, mono, etc.), die Anzeige der Untertitel ein- oder ausschalten und die Lautstärke der Dialoge, der Musik und der Soundeffekte festlegen.
- Video: In diesem Untermenü können Sie die Art der Videoausgabe einstellen (4/3, 16/9, 4/3 mit „Kinostreifen") und die Anzeige von Spezialeffekten ein- oder ausschalten.
- Steuerung: In diesem Untermenü können Sie die Rumble-Funktion des NINTENDO GAMECUBE Controllers sowie die Anzeige des Zielkreuzes und des Inventars aktivieren oder deaktivieren und die vertikale Sichtachse einstellen.

Extras

Dieses Menü zeigt alle freischaltbaren Bonus-Inhalte des Spiels. Benutzen Sie den Control Stick und den **A**-Knopf, um das gewünschte Extra auszuwählen. Die Bonus-Inhalte müssen zunächst freigeschaltet werden, bevor Sie sie ansehen können. Um sie freizuschalten, müssen Sie bei der Beendigung bestimmter Levels eine bestimmte Punktzahl erreicht haben. Wenn Sie am Ende des Spiels nicht genug Punkte gesammelt haben, können Sie alle Level jederzeit erneut spielen, um Ihre Punktzahl zu erhöhen. Wählen Sie dazu „Spielen" im Hauptmenü und dann den Level, den Sie erneut spielen möchten. Auf dem Kapitel-Auswahlbildschirm wird außerdem Ihre Punktzahl angezeigt, die sich aus der Anzahl der verschossenen Kugeln, der Anzahl der getroffenen Gegner, etc. errechnet.

Kapitel-Auswahlmenü

Wenn Sie ein bestehendes Profil laden und dann im Hauptmenü „Spielen" wählen, erscheint das Kapitel-Auswahlmenü. Es ermöglicht Ihnen den direkten Zugang zu allen Levels, die bereits gespielt wurden. Kapitel, die noch nicht gespielt wurden, können nicht ausgewählt werden.

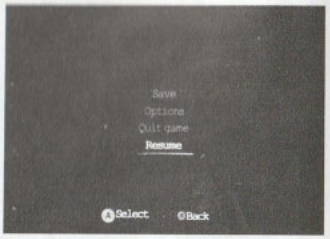
Erst wenn Sie das Spiel bis zum Ende durchgespielt haben, stehen Ihnen alle Kapitel zur Verfügung.

Spiel-Interface und die Verwaltung Ihres Inventars

Das Spiel besitzt kein Spiel-Interface und keinen Inventar-Bildschirm. Trotzdem gibt es natürlich eine Möglichkeit herauszufinden, wie viele Kugeln Sie noch für Ihre aktuelle Waffe besitzen. Drücken Sie dazu einfach auf den **B**-Knopf und Ihr Charakter wird Ihnen sagen, wie viel Munition Sie noch in Reserve haben.

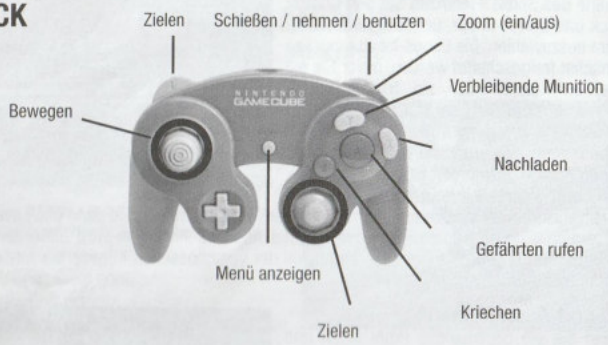
Spielmenü

Wenn Sie während des Spiels auf START/PAUSE drücken, wird das Spiel angehalten und das Spielmenü mit seinen vier Optionen erscheint:

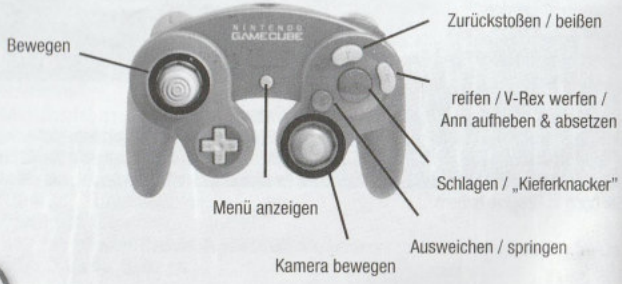


- **Speichern:** Wenn Sie Ihr Spiel speichern, wird stets beim letzten überquerten Checkpoint gespeichert und nicht an exakt der Stelle, an der Sie sich tatsächlich befinden.
- **Optionen:** Dies ist dasselbe Optionsmenü, welches Sie auch aus dem Hauptmenü heraus aufrufen können.
- **Spiel beenden:** Wenn Sie diese Option wählen, wird das Spiel beendet und Sie kehren zurück zum Hauptmenü. Allerdings werden Sie vor dem Spielabbruch aufgefordert, Ihren Fortschritt zu speichern.
- **Fortsetzen:** Das aktuelle Spiel wird fortgesetzt.

JACK



KONG



HAUPTCHARAKTERE

Jack Driscoll

Das sind Sie. Sie wurden von Carl Denham als Drehbuchautor für seinen nächsten Film angeheuert. In New York haben Sie einen guten Ruf und sind relativ bekannt, aber auf Skull Island müssen Sie sich erst noch beweisen.

Ann Darrow

Ann Darrow ist eine arbeitslose Varieté-Darstellerin. Sie hofft, in Carl Denhams nächstem Film die Hauptrolle spielen zu können, aber es wird einige unerwartete Änderungen am Drehbuch geben.

Kong

Kong ist acht Meter groß und der letzte seiner Art. Die Ureinwohner von Skull Island verehren ihn wie einen Gott und bringen ihm regelmäßig junge Frauen als Opfer dar. Bisher haben diese Opfer allerdings nie viel Leidenschaft in ihm entfacht.

Hayes

Hayes ist der erste Maat auf der Venture (dem Schiff, auf dem das Team nach Skull Island reist). Hayes ist von Denhams Verlangen nach Ruhm völlig unbeeindruckt. Er steht mit beiden Beinen auf dem Boden und ist Dank seiner militärischen Vergangenheit ein erstklassiger Spezialist für Waffen aller Art.

Carl Denham

Carl Denhams Produzenten vertrauen ihm nicht mehr. Dieser Film ist seine letzte Chance, seinen guten Ruf zurückzugewinnen, und er hat nicht vor, diese Gelegenheit vorbeiziehen zu lassen ... Ganz egal, welchen Risiken er sich selbst und sein Team aussetzen muss.

Jimmy

Jimmy ist der jüngste Matrose an Bord der Venture. Er verdankt es Hayes, dass er den Straßen von New York entkommen konnte und an Bord des Schiffes aufgenommen wurde. Obwohl Hayes Einspruch erhebt, geht er mit den anderen Teammitgliedern auf der Insel an Land.

EINIGE DER GEGNER

Hier sind einige der feindlichen Wesen im Spiel:

Venatosaurus

Der Venatosaurus ist ein ausgezeichneter und sehr beweglicher Raubsaurier. Er kann springen, in Gruppen jagen und andere Kreaturen fangen, um sie an einen sicheren Ort zu bringen, wo er sie dann in Ruhe verschlingt.

Mega-Tausendfüßer

Der Mega-Tausendfüßer kann an Wänden und sogar an der Decke entlang krabbeln. Er kann sich außerdem um Menschen wickeln, um sie zu ersticken und zu töten. Mega-Tausendfüßer greifen sich auch gegenseitig an.

Riesenkrabbe

Riesenkrabben leben stets in der Nähe von Wasser. Es gibt sie in verschiedenen Größen (von 2 bis zu 10 Metern breit) und sie können ihre Opfer fangen, bevor sie sie verschlingen. Sie sind stark genug, um Strukturen und Gebäude aus Stein zu zerstören.

V-Rex

Der V-Rex ist der gefährlichste Gegner im Spiel. Er ist unbesiegbar, wenn er gegen Jack kämpft. Nur Kong kann ihn verletzen oder töten. Er kann Felsen und Gebäude aus Stein zerstören und einen Gegner mit einem einzigen Biss töten.

DIE NAHRUNGSKETTE

Im Dschungel bleibt kein Aas lange unbemerkt. Raubtiere sind immer auf der Suche nach leichter Beute. Jack kann den unersättlichen Appetit der Raubtiere zu seinem Vorteil nutzen, um ihnen aufzulauern, sie in eine Falle zu locken oder von seiner eigenen Fährte abzulenken. Das bedeutet, wenn der Spieler selbst das Ziel eines Raubtieres ist, kann er seinen Verfolger auf ein anderes Ziel lenken, indem er andere Kreaturen tötet. Diese toten Kreaturen locken dann weitere Monster an, die den Weg für den Spieler frei räumen.

Meistens befolgen die Gegner im Spiel diese beiden Regeln:

- Sie werden von toten Kreaturen angelockt.
- Wenn sie sterben, locken sie selbst andere Monster an und werden für diese zu leichter und daher bevorzugter Beute.

Das Spiel wimmelt außerdem von nicht aggressiven Tieren, die benutzt werden können, um den Kreislauf von fressen und gefressen werden in Gang zu setzen. Es gibt drei unterschiedliche Arten: eines an Land, eines in der Luft und eines im Wasser:

Die Riesenlibelle

Die kleine Larve

Der kleine Schlammspringer

Es gibt zwei Wege, diese Kreaturen in der Nahrungskette zu benutzen: Sie können sie entweder mit Standardwaffen erschießen (was sofort andere Fleischfresser auf den Plan ruft), oder sie mit einem Speer aufspießen (mit der Zurückstoßen-Taste), um die Tiere zu „fangen", ohne sofort andere Kreaturen anzulocken. Sie können dann den Speer mit dem aufgespießten Tier jederzeit werfen, wenn Sie Gegner ablenken und/oder in eine Falle locken wollen.

WAFFEN

- ***Pistole:*** Dies ist eine klassische Feuerwaffe. Obwohl sie keine große Durchschlagskraft besitzt, kann man mit der Pistole Angreifer erfolgreich abwehren, allerdings wird es schwer, mit dieser Waffe irgendeinen Gegner zu töten. Das Magazin enthält acht 9 mm-Patronen.

- ***Schrotflinte:*** Diese Waffe ist auf kurze Distanz sehr effektiv. Ihre Durchschlagskraft nimmt mit steigender Entfernung ab. Die Feuerrate ist relativ gering und das Magazin enthält fünf Patronen.

- ***Präzisionsgewehr:*** Diese Waffe verfügt über eine sehr große Reichweite, aber eine nur sehr geringe Feuerrate. Sie ist besonders nützlich, um Feinde auszuschalten, ohne selbst gesehen zu werden. Das Magazin enthält fünf 7,62 mm-Patronen.

- ***Maschinengewehr:*** Diese Waffe ist ein Maschinengewehr mit einer sehr hohen Schussfrequenz. Die einzelnen Kugeln richten zwar keinen großen Schaden an, aber das wird durch die Menge an verschossenen Kugeln leicht wettgemacht. Das Maschinengewehr verfügt über eine mittlere Reichweite und das Magazin enthält fünfzig 11,43 mm-Patronen.

- ***Speer:*** Der Speer ist eine primitive Waffe, die auf der Insel gefunden werden kann. Es gibt zwei verschiedene Ausführungen. Der gut ausgewogene, fachmännisch hergestellte Speer (der obere im rechten Bild) kann Feinden schweren Schaden zufügen, während die einfachere Version (der untere im rechten Bild) eigentlich nur ein spitzer Knochen ist, der kleiner ist und als Waffe weniger effektiv wirkt. Ein Speer kann mehrmals benutzt werden (indem er vom Boden aufgehoben oder aus der Leiche des Gegners gezogen wird), aber wenn er zu stark beansprucht wird, wird er schließlich irgendwann zerbrechen.

Es gibt nur eine begrenzte Anzahl der sehr effektiven Speere (linkes Bild). Die Anzahl der weniger effektiven Speere aus Knochenfragmenten (rechtes Bild) ist dagegen unbegrenzt.

- ***Hebel:*** Ein Hebel ist keine Waffe, sondern eher ein nützliches Objekt, welches an verschiedenen Stellen auf der Insel gefunden werden kann. Er wird benutzt, um Mechanismen in Pfählen zu aktivieren, mit denen sich die massiven Türen öffnen lassen, die von den Eingeborenen hergestellt wurden. Dieser Gegenstand kann zusätzlich zur Standardbewaffnung getragen werden.

Alle Waffen verfügen über eine Zweitfunktion: Wenn Sie auf die **R**-Taste drücken, können Sie sie benutzen, um einen Feind zurückzustoßen. Beim Speer ermöglicht Ihnen diese Funktion außerdem, kleinere Tiere aufzuspießen, um sie samt Speer zu werfen und Fleisch fressende Gegner abzulenken (siehe Abschnitt „Die Nahrungskette"). Manchmal wird Ihnen der Weg durch kleine Holzstrukturen versperrt. Mit dieser Funktion können Sie sie zerstören.

EINSATZ VON FEUER

Sie können Feuer in Verbindung mit den Speeren benutzen. Auf der Insel gibt es brennende Urnen, an denen Sie einen Speer anzünden können. Gehen Sie dazu einfach mit dem Speer in die Nähe einer solchen Urne und benutzen Sie die Zurückstoßen-Funktion.

Um Feuer in der Umwelt zu benutzen, werfen Sie einen brennenden Speer in das hohe Gras oder das trockene Unterholz, welches dann sofort Feuer fangen wird. Sie können diese Objekte auch anzünden, ohne den Speer aus der Hand zu geben. Gehen Sie dazu mit einem brennenden Speer in die Nähe des Grases oder Unterholzes, das Sie anzünden wollen, und benutzen Sie die Zurückstoßen-Funktion. Das Gras oder Unterholz fängt sofort Feuer und tötet alle Feinde, die sich darin verbergen.

KONG-SPIEL

Wenn Sie Kong steuern, sind sowohl die Steuerung als auch die Fähigkeiten dieses Charakters völlig verschieden von denen Jack Driscolls. Kong kann sich durch Interaktionen mit der Umgebung fortbewegen, außerdem kann er gegen die gefährlichsten Gegner kämpfen.

- ***Klettern:*** Kong kann bestimmte Wände erklimmen oder besteigen, die Sie an einem Geflecht von Kletterpflanzen erkennen. Um eine Wand zu erklimmen, drücken Sie auf den **B**-Knopf, wenn Sie die Wand berühren. Während Sie sich an einer Wand festhalten, können Sie an andere interaktive Elemente springen, indem Sie erneut auf den **B**-Knopf drücken. Kong kann sogar Wände erklimmen, während er Ann trägt.

- ***Schwingen:*** Bestimmte Elemente ragen weiter aus der übrigen Umgebung hervor als andere. Zum Beispiel kann Kong sich an einem Ast festhalten, um über eine Schlucht zu springen. Drücken Sie dazu auf den **B**-Knopf, wenn Sie am Rand einer Schlucht stehen und ein Hintergrundelement sehen, an dem Sie sich festhalten und schwingen können. Wenn Sie Kong an einem solchen Hintergrundelement belassen, bleibt er bis auf Weiteres dort hängen. Um loszulassen, müssen Sie erneut auf den **B**-Knopf drücken. Kong springt dann in die Richtung, in die er blickt.

  Er kann diese Fähigkeit auch benutzen, während er Ann trägt.

- ***Auf Pfeiler klettern:*** Die Umgebung enthält einige Pfeiler mit Bäumen darauf, die von Kong bestiegen werden können. Stellen Sie Kong dazu an den Fuß des Pfeilers und drücken Sie auf den **B**-Knopf. Kong wird dann auf den Pfeiler klettern und sich am Baum festhalten.

Während er sich an einem Baum festhält, können Sie sich in die Richtung drehen, in die Sie springen möchten. Nachdem Sie eine Richtung gewählt haben, halten Sie den Control Stick in diese Richtung gedrückt und drücken Sie dann auf den **B**-Knopf. Kong springt nun in die entsprechende Richtung und hält sich am nächsten interaktiven Element fest, auf das er trifft.

- ***Einen blockierten Weg freiräumen:*** Manchmal blockieren enorme Hindernisse (Felsblöcke, Säulen, Baumstümpfe, etc.) den Weg. Kong kann diese Hindernisse anheben, um den Weg freizuräumen. Drücken Sie dazu auf den **X**-Knopf, wenn Kong das Hindernis berührt. Kong wird sich dann unter dem Objekt positionieren und versuchen es hochzuheben. Drücken Sie dann wiederholt entweder auf den **A**-, **B**-, **X**-, oder **Y**-Knopf, bis das Hindernis beseitigt wurde.

- ***Ann hochheben und absetzen:*** In einem Kampf kann Kong nicht alle seine Fähigkeiten nutzen, so lange er Ann trägt. Er muss sie absetzen, um effektiver kämpfen zu können. Um Ann aufzuheben, drücken Sie auf den **X**-Knopf, wenn Sie in ihrer Nähe sind. Drücken Sie erneut auf den **X**-Knopf, um sie wieder abzusetzen. Wenn Ann abgesetzt wurde, ist sie verletzbar und wird von den Gegnern in der Nähe angegriffen werden. Sie sollten diese Funktion daher mit Bedacht einsetzen.

- ***Schlagen:*** Wenn Sie ein Mal auf den **A**-Knopf drücken, führt Kong einen einfachen Schlag aus. Wenn Sie die Taste mehrmals hintereinander drücken, holt er zu einer Schlagserie aus. Durch gleichzeitiges Drücken des **B**- und des **A**-Knopfes veranlassen SieKong dazu, einen gewaltigen Schulterstoß auszuführen, der seine Gegner betäubt.

- ***Ausweichen:*** Wenn Sie auf den **B**-Knopf drücken, führt Kong in einem Kampf ein Ausweichmanöver aus. Wie bereits erwähnt, veranlassen Sie durch gleichzeitiges Drücken des **B**- und des **A**-Knopfes einen mächtigen Schulterstoß, der seine Gegner bei Kontakt betäubt.

- ***Zurückstoßen/Niederschlagen:*** Wenn Sie auf den **Y**-Knopf drücken, schlägt Kong einen Aufwärtshaken, der seinen Gegner bei Kontakt zurückstößt. Wenn Sie direkt nach diesem ersten Schlag auf den **A**-Knopf drücken, lässt Kong eine vernichtende Attacke folgen, die den Gegner bei Kontakt niederschlägt.

  Mit der Zurückstoßen-Funktion können Sie effektiv Feinde davon abhalten, an Kong hoch zu klettern. Venatosauren und Tausendfüßer können dies versuchen, um Kong Schaden zuzufügen. Sie können sie nur mit der Zurückstoßen-Funktion entfernen.

- ***Fangen/Werfen:*** Wenn Sie auf den **X**-Knopf drücken, greift Kong nach dem am nächsten stehenden Feind. Wenn Sie erneut auf den **X**-Knopf drücken, werfen Sie den Feind in die Richtung, in die Sie den Control Stick drücken. Drücken Sie auf den **Y** -Knopf, um den Gegner zu beißen. Wenn Sie zu lange brauchen, um den Feind zu beißen oder zu werfen, wird er sich befreien und Kong schlagen.

Sie können mit dieser Funktion auch nach einem Baumstumpf oder Tausendfüßer greifen. Nachdem Sie den Feind oder den Gegenstand hochgehoben haben, können Sie ihn als Waffe benutzen, indem Sie auf den **A**-Knopf drücken.

- ***Kieferknacker:*** Wenn ein V-Rex am Boden liegt (nach mehreren Schlägen/Würfen) können Sie Kong in den „Kieferknacker"-Modus versetzen, indem Sie auf den **A**-Knopf drücken. Drücken Sie danach wiederholt auf einen der Controller-Knöpfe, um das Monster zu töten.

- ***Überwurf:*** Wenn ein V-Rex am Boden liegt (nach mehreren Schlägen/Würfen) können Sie Kong in den Überwurf-Modus versetzen, indem Sie auf den **X**-Knopf drücken. Wie im „Kieferknacker"-Modus müssen Sie danach wiederholt auf einen der Controller-Knöpfe drücken, um das Monster zu töten.

- ***Wut-Modus:*** Durch wiederholtes Drücken des **Y**-Knopfes versetzen Sie Kong schließlich in den Wut-Modus. Seine Schläge werden dann immer vernichtender und er kann seine Gegner sehr schnell KO schlagen.

Peter Jackson's King Kong the Official Game of the Movie ermöglicht Ihnen neue EXTRAS freizuschalten, nachdem Sie das Ende des Abenteuers erreicht haben, indem Sie die Level des Spiels erneut spielen und Punkte sammeln.

Wenn Sie genügend Punkte sammeln, können Sie sogar den Lauf der Geschichte ändern!

Registrieren Sie Ihr Spiel jetzt und nehmen

Sie an der Verlosung von 1.000 digitalen Gratis-Songs teil!

Das ist ganz einfach: Besuchen Sie www.ubireg.com und registrieren Sie Ihr Produkt. Sie erhalten dann einen Gutschein über eine 10%ige Ermäßigung bei Ihrem nächsten Einkauf im Ubisoft-Onlineshop. Sie nehmen außerdem automatisch an der monatlichen Verlosung von fantastischen 1.000 digitalen Gratis-Musikdownloads teil.

Mehr Details finden Sie auf www.ubi.com!

Vielen Dank,

Ihr Ubisoft-Team

UBISOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

http://support.ubisoft.de

In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie die „Fragen Sie uns"-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.
Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 - 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihrer Konsole aufhalten.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubisoft Team

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (Sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.
Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand "wie besehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.
Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seiner Nutzung entstehen.
Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend des geistigen Eigentums geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios.
Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.
The Empire State Building design is a trademark of Empire State Building Company L.L.C. and is used with permission.

NOTIZEN

NOTIZEN

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Ubisoft Entertainment 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil sous Bois, Cedex, France

PRINTED IN GERMANY